

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan pendidikan merupakan suatu yang harus berjalan beriringan sesuai dengan perkembangan zaman. Sekarang ini, berbagai inovasi dan teknologi sudah mulai memasuki berbagai bidang pengetahuan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Untuk itu pengembangan dalam artian perbaikan pendidikan, yang tertuju pada semua tingkatan baik dari dasar hingga perguruan tinggi harus terus-menerus dilakukan guna meningkatkan pendidikan di masa yang akan datang.¹

Pengembangan pendidikan juga digunakan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Berbagai cara dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan memberikan inovasi dalam pendidikan dan melakukan pengembangan terhadap kurikulum, strategi pembelajaran dan pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan.²

Pengembangan strategi merupakan salah satu solusi yang mudah dan tepat dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Strategi merupakan

¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-Progresif* (Jakarta, 2010, Prenanda Media). Hal 1-2

² Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung; Pustaka Setia, 2003) Hal. 23

suatu rancangan yang disusun untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Tidak hanya itu dengan strategi pembelajaran juga berguna untuk mewujudkan suasana belajar yang lebih baik, menyenangkan, efektif, efisien, inovatif, dan tidak membosankan. Karena dapat diketahui bahwa belajar merupakan proses bagi siswa dalam membangun dan mengembangkan pemahaman sendiri. Maka rutinitas dalam pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan proses tersebut dengan nyaman, menyenangkan dan juga dapat termotivasi. Suasana belajar harus diciptakan dengan melibatkan siswa secara aktif, seperti halnya mengamati, bertanya maupun mempertanyakan materi, menjelaskan dan lain sebagainya.³

Maka dari itu strategi pembelajaran yang dipandang pas dan tepat, akan lebih banyak memiliki kelebihan daripada kekurangannya.⁴ Guru seharusnya tidak hanya terpaku pada langkah-langkah pembelajaran yang sudah baku akan tetapi perlu menekankan pada kreativitas dalam mengolah strategi, agar rasa ingin tahu siswa meningkat, juga tak lupa melakukan bimbingan dan pengarahan kepada siswa.⁵

Begitu banyak metode atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM), di

³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-Progresif*(Jakarta, 2010, Prenanda Media). Hal 17

⁴ Mulyono, *Strategi Pembelajaran : Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad global*. (Malang; UIN-Maliki Press, 2012) Hal. 7

⁵ E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung; PT Remaja Rosda Karya, 2008) Hal.10

antaranya seperti metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, *drill*, *index card match*, *jigsaw learning* dan masih banyak lagi yang lain.⁶

Salah satu metode yang menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan materi yang akan di ajarkan. Dengan mengembangkan metode *role playing* melalui pendokumentasian adegan, menggunakan media elektronik seperti *handphone* ataupun *handycam* siswa dapat melihat hasil dari adegan yang dilakukannya, sehingga siswa mampu mengetahui kesalahan-kesalahan yang ada dalam rekaman adegan yang telah dilakukannya, sehingga siswa tersebut mempunyai ketertarikan untuk melakukan adegan ulang sehingga dapat memperbaiki kesalahannya tersebut. Siswa juga dapat mengkoreksi atau menambahkan dialog sendiri.⁷

Bahasa Arab merupakan bahasa *Al-Qur'an* yang menjadi kebutuhan bagi umat muslim sedunia, bahasa Arab juga merupakan bahasa pengantar umat muslim untuk mempelajari semua ilmu Islam yang terdapat dalam *Al-Qur'an* dan *Al Hadist*.⁸

Mata pelajaran bahasa Arab juga merupakan pelajaran yang sangat cocok digunakan dalam pelaksanaan metode *role playing*, di awal-

⁶ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Efektif dan Kreatif*. (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011) CET. 2

⁷ K. N Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2008) hlm. 13

⁸ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung Remaja Rosda Karya, 2011), hlm. 2

awal pertemuan kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam materi bahasa Arab sering disebut dengan *Al-Hiwâr* atau materi dialog ataupun juga percakapan, yang seharusnya diperankan dalam pembelajaran. Akan tetapi mayoritas guru yang mengajarkan tidak mau mencoba untuk memerankan dialog tersebut. Metode *role playing* sendiri memang jarang digunakan, kecuali oleh seorang guru yang mempunyai jiwa seni dan kreatifitas yang bagus dalam mengajar, yang senang dengan tantangan dan hal-hal yang baru, guru seperti inilah yang selalu mencari cara atau strategi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif.⁹

Al-Hiwâr menurut bahasa merupakan percakapan antara dua orang atau lebih melalui tanya jawab mengenai suatu topik tertentu.¹⁰ Percakapan ini bisa dilakukan secara langsung dan melibatkan kedua belah pihak secara aktif, atau pihak lain hanya merespon dengan mimik tertentu.

Berdasarkan pengamatan di lapangan yang dilakukan selama magang 1 di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta, dapat diketahui bahwa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas X MIPA dan IPS proses pembelajarannya hanya terpaku pada metode ceramah, menirukan bacaan yang yang dibaca bapak guru dari buku Al Islam dan Kemuhammadiyah, juga kemudian mengerjakan soal-soal yang ada, sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Selain itu penyebab lainnya

⁹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran : Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad global*. (Malang: UIN-Maliki Press, 2012) Hal. 79

¹⁰ Miftaul Huda, *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2013) hlm. 132

kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan metode-metode pengajaran yang bervariasi yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.

Dengan alasan inilah peneliti ingin melaksanakan penelitian tentang “Pengembangan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta”.

B. Rumusan Masalah

Dalam setiap penelitian diperlukan kejelasan dari masalah yang menjadi objek peneliti. Agar dapat efektif dalam penelitian maka perlu dirumuskan masalahnya yakni :

1. Bagaimana penerapan pengembangan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta?
2. Apakah pengembangan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin peneliti capai dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan pengembangan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta.
2. Untuk dapat mendeskripsikan penerapan pengembangan metode *role playing* kaitannya dengan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah inovasi pembelajaran dan mempermudah pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih baik lagi kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan sebuah kesenangan dan keunikan dalam belajarnya.
- 2) Mengembangkan kreativitas yang di milikinya.
- 3) Menambah keterampilan yang di milikinya.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan baru, sehingga berdampak positif bagi siswa.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan yang luas mengenai berbagai macam strategi pembelajaran dan pengembangannya yang dapat di ubah sendiri sesuai dengan keinginan dan kreativitas yang maksimal.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan

Jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*), yakni penelitian yang langsung di lapangan atau praktek dari perencanaan yang sebenarnya.¹¹ Adapun penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Pendekatan dalam penelitian ini dengan cara pendekatan kualitatif karena data yang dikumpulkan berupa video, gambar, kata-kata dan bukan bentuk angka hal itu di sebabkan penerapan metode kualitatif, dan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari analisis di lapangan.

2. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berlangsung di kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Penelitian ini juga berlangsung dalam 2 kali pertemuan. Sedangkan subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Jumlah keseluruhan hanya 35 siswa, 14 siswa dari kelas X IPA dan 21 siswa dari kelas X IPS.

3. Metode Pengumpulan Data

¹¹Toto Syatori Nasehudin dan Nanang Gozali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hlm. 55.

a. Metode Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati atau mengikuti sebagai proses mencari data sesuai tujuan yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan.¹² Metode observasi dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan.

Data observasi ini memantau keadaan secara fenomenal dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas. Observasi ini bertujuan memperoleh data dari hasil pengamatan dalam penerapan pengembangan metode *role playing* yang diterapkan guru, dari keadaan awal hingga keadaan akhir di kelas X dalam mata pelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta, data observasi di peroleh dari penelitian kelas X MIPA dan IPS.

b. Metode wawancara

Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan informasi yang utama dalam kajian pengamatan. Bentuk wawancara dilakukan yaitu tanya jawab secara lisan dan jawaban disimpan secara tertulis, rekaman, video atau media elektronik lainnya. Wawancara bisa bersifat langsung maupun tidak langsung. Wawancara langsung ditujukan langsung kepada orang yang dibutuhkan dalam keterangan atau data dalam penelitian. Sedangkan wawancara tidak langsung yaitu wawancara yang ditujukan kepada orang-orang yang

¹² *Ibid.* 131.

dipandang dapat memberikan keterangan mengenai data yang dibutuhkan.¹³ Wawancara percakapan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) orang yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan pewawancara.¹⁴ Adapun data wawancara dengan pengumpulan data primer yang dilaksanakan melalui wawancara dilakukan pada salah satu guru dan beberapa siswa dan siswi dari kelas X MIPA dan IPS yang melaksanakan pembelajaran materi *Al-Hiwâr* pada mata pelajaran bahasa Arab.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah “metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang variabelnya berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, notulen, media dan sebagainya”.¹⁵ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data sejauh mana penerapan pengembangan strategi pembelajaran dalam bahasa Arab dan dokumentasi guru dan sekolah. Karena metode dokumentasi dalam penelitian ini selain mengambil dari catatan, sejarah biografi, peraturan dan kebijakan di sekolahan juga mengambil dari hasil rekaman video

¹³ Mohammad Mustari, *Pengantar Metodologi Pendidikan* (yogyakarta: laksBang PRESSindo, 2012), 56.

¹⁴ Haris Hardiyansyah, *Metodologi penelitian kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial* (jakarta selatan: salemba Hurnnandika, 2012), 118.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 231.

4. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis data kualitatif. Berfikir deduktif adalah proses pendekatan yang berangkat dari kebenaran umum mengenai suatu fenomena (teori) dan menggeneralisan kebenaran tersebut pada suatu peristiwa atau data tertentu yang berciri sama dengan fenomena yang bersangkutan (prediksi). Dengan kata lain deduksi berarti menyimpulkan hubungan yang tadinya tak tampak, berdasarkan generalisasi yang sudah ada.¹⁶ Dan kegiatan menarik kesimpulan yakni menjawab rumusan masalah dalam penelitian yang didasari oleh bukti perolehan data penelitian. Dan penarikan data menggunakan cara berfikir yang diambil dari teori yang kemudian dicocokkan dengan data.

¹⁶ Saifuddin azwar. *Metode Penelitian* (yogyakarta : pustaka pelajar, 2010), 40.